

Révolte sur Calamari

Une aventure pour **Star Wars**

Erick-Noël Bouchard © 1991-1998

Un monde bouleversé

Les Rebelles doivent se rendre sur la planète Calamari dans le système Mon Calamari pour résoudre un conflit majeur qui compromet l'économie de Calamari. Calamari, autrefois située dans la zone neutre entre l'Alliance et les Impériaux, a subi le jour impérial. Elle a été le sujet d'un assaut massif voilà quelques années alors que les Impériaux ont imposé de force leur ordre. La rumeur veut que les Quarrens, considérés depuis longtemps comme des citoyens de deuxième ordre, se soient retournés contre les Calamariens en ouvrant la porte aux forces de l'Empire. Bien des cités furent anéanties, les morts innombrables autant chez les Quarrens que les Calamariens. Les survivants, après bien des sacrifices, purent repousser l'envahisseur hors de leur monde. Calamari n'en reste pas moins un monde fragile où tout est à reconstruire et où les vieilles haines sont tenaces. Plusieurs Calamariens tiennent les Quarrens responsables de la guerre civile; Ceux-là même s'en prennent aux traitements des Calamariens pour justifier leur résistance à l'oppression. Cette forte dissension au sein d'une planète pivot de la Rébellion constitue une menace considérable à la sécurité de l'Alliance. Leurs nombreux manifestes sont signés d'un slogan provocateur: "Pouvoir aux Quarrens".

La conquête impériale a laissé à Calamari un astroport, Irag II, sous la direction de l'Alliance. Une station orbitale permet de transporter les passagers/marchandises pour des vaisseaux incapables de se poser. Là se transigent les importations et exportations interplanétaires. Il y a de nombreuses villes minières et industrielles sur Calamari mais peu de villes reliées à l'astroport en orbite.

Cette planète détient de précieuses richesses sous la forme de cristaux et de coraux radioactifs. Sa technologie spatiale et artistique est reconnue à travers la galaxie. Calamari est sous la tutelle de l'Alliance en ce qui regarde les relations interplanétaires, tout en demeurant officiellement neutre et sous le contrôle des compagnies minières quant à l'économie locale. Le gouvernement actuel, fortement décentralisé, est peu interventionniste et limite son champ d'action aux lois ainsi qu'aux questions d'écologie planétaire.

Ordre de mission

Les Quarrens, considérés comme des citoyens de seconde zone et victimes de ségrégation, se sont regroupés dans des ghettos dans la partie submergée des cités flottantes. Ils ont formé des groupes politiques d'extrême-gauche tels le Regroupement Quarren pour l'Egalité (RQE) et le Mouvement Révolutionnaire Quarren (MRQ). Le second de ces groupes, le MRQ, a adopté une tactique de guérilla contre les corporations. En guise de symbole contre "l'oppression capitaliste extraplanétaire", une cellule du groupe a capturé l'ambassadeur rebelle de ce système, le sénateur Boran Daimés. En échange de sa vie, ils exigent le retrait des forces rebelles et celui des corporations minières de Calamari.

Pour prévenir une crise politique, l'Alliance dépêche sur Calamari une unité d'agents de terrain. Leur mission principale est de prévenir la rétraction de Calamari des rangs de l'Alliance, danger important pour les Rebelles. Leurs objectifs particuliers sont:

- 1) Sauver la vie du sénateur Daimés;
- 2) Protéger les intérêts de l'Alliance sur Calamari;
- 3) Faire pression sur les administrateurs locaux pour assurer la stabilité politique de la planète;
- 4) Éliminer la menace terroriste sur Calamari.
- 5) Éviter toute implication de l'Alliance aussi discrète que possible.

Les agents ont carte blanche mais devront agir avec le minimum d'appui officiel. Leurs dépenses, jusqu'à une limite de six cents crédits par agents, seront couvertes. L'Alliance, en effet, ne veut pas risquer d'aggraver la situation par une démonstration d'ingérence sur un monde à peine revenu d'une conquête étrangère. Par conséquent, seuls les hauts dignitaires de Calamari seront informés du caractère politique de leur mission. L'intégration des agents sur Calamari sera facilitée par l'octroi d'un droïde protocolaire jovial, G0-RL-0. Celui-ci les attend à Kee-Piru, au bureau du Second Contrôleur Fiscal.

Banque Impériale de Données Planétaires: CALAMARI

Secteur Spatial: Columbia (23, Quadran Sud/Centre-Ouest)

Type: Planète Océanique Terrestre

Température: Tempérée

Atmosphère: Type I (Oxygène)

Hydrosphère: Saturée

Gravité: Standard

Surface Aquatique: 94%

Terrain: Océan, récifs, cités flottantes, cités englouties

Cycle diurne: 21 heures

Cycle annuel: 398 jours locaux

Espèces intelligentes: Mon Calamari (indigène), Quarren (indigène)

Astroport: Structure impériale (réformée)

Population: 11 milliards (Mon Calamari), 16.5 milliards (Quarren)

Fonction: Monde-Mère

Gouvernement: Conseil de représentants

Allégeance: Neutre (affiliation suspectée à la Rébellion)

Cités principales: Foyer Corail, Abysses Coraliennes, Kee-Piru, Cité Corail, Heurkea, Cité Foamwander.

Niveau Technologique: Spatial

Exportations: Technologie, vaisseaux, armement

Importations: Nourriture, médecine, technologie (variable)

Faune: L'histoire étendue de Calamari est enregistrée par une communauté de mollusques intelligents longs d'un mètre. [13-SPOI-Q] Présence notée de prédateurs à pinces hostiles, appelés Krakanas. [13-SPOJ-A] Espèce notable disparue: crustacé géant dénommé Mammouth Krabbex. [13-SPOL-B]

L'arrivée des agents

Les Rebelles devront laisser leur astronef à la station spatiale Irag. Après avoir traversé les douanes, ils seront escortés jusqu'à la surface de Calamari, sur une île à proximité de la ville de Kee-Piru. La station d'arrivée est petite et ne comprend que des entrepôts ainsi qu'un petit magasin où un droïde vend des biens essentiels pour les visiteurs. On y trouve des combinaisons aquatiques, des véhicules marins et de l'équipement de plongée. Les prix sont très élevés ici, un peu moins dans la ville de Kee-Piru. Les Rebelles devront aussi acheter ou louer un véhicule marin pour se rendre jusqu'à la ville, ou encore attendre le transport public qui les amènera à la station de surface pour 30 crédits. Au loin, Kee-Piru leur apparaîtra comme un étrange monument au milieu d'une eau agitée.

Alors qu'ils traverseront les flots verts de Calamari vers la ville de Kee-Piru, les Rebelles seront témoins de vagues et de tourbillons, qui ouvrira la terre sous eux et menacera de les engouffrer. Pour éviter de tomber, les Rebelles devront tester leur Pilotage (seuil 15) ou leur Dextérité (vs 20), selon qu'ils sont conducteurs ou passagers. Ils verront alors une immense créature surgir du tourbillon pour tenter de les dévorer. Apparemment, les droïdes mécaniciens ont négligé de régler leurs vibrations en fonction des prédateurs locaux. Le Krakaba a senti les vibrations dégagées par le véhicule des Rebelles; s'ils ont emprunté le transport public, l'accident provient d'une négligence d'un robot d'entretien. Une enquête éventuelle démontrera que ces droïdes ont été reprogrammés pour enrayer les émissions subsoniques qui effraient ces animaux...

La vue du monstre est effrayante mais la bête reste craintive; les Krakanas, quoique vicieux, craignent considérablement les armes énergétiques et fuient après une sérieuse blessure. Amalgame hideux de requin, de poulpe et de crabe, ce monstre avide a quelque peu muté en raison des émissions radioactives des mines corporatives (peu conformes aux normes de sécurité admises).

Krakaba

Type: Prédateur marin

DEXTÉRITÉ 2D+1

PERCEPTION 3D

FORCE 5D+2

Habiletés spéciales:

Pinces: Blessures de *Force +1D*.

Morsure: Blessures de *Force +2D*. Si le jet d'attaque du Krakaba est le double du score de défense de sa victime, celle-ci est avalée. Pour chaque tour, elle reçoit alors des blessures égales à la Force du Krakaba. Cette digestion prend fin avec la mort du prédateur.

Déplacement: 7 (aquatique)

Taille: Jusqu'à quatre mètres.

Intrigues calamariennes

L'agitation politique qui sévit sur Calamari est le résultat de plusieurs facteurs, dont l'action conjuguée de quatre forces rivales:

1) Les Impériaux financent les terroristes Quarrens pour que les factions s'entre-tuent et leur laissent la planète. L'Empire a trouvé en Tessek le Quarren, employé déloyal de Jabba le Hutt, un intermédiaire efficace avec les rebelles. Tessek obtient en contrepartie l'aide de l'Empire dans ses manigances pour supplanter Jabba. Des agents de Tessek fomentent la révolte sur Calamari et fournissent en armes impériales les cellules terroristes.

2) Les Quarrens d'extrême-gauche du RQE et du MRQ cherchent à anéantir le contrôle de l'Alliance et l'oligarchie des corporations. Ils estiment que ces derniers répriment les Quarrens et leur imposent leur autorité, pis encore que les maudits Mon Cal. Si le RQE demeure modéré dans ses positions, le MRQ prône la guerre civile contre les envahisseurs. Prenant exemple sur Seggor Tels, le responsable supposé de la conquête impériale, ces Quarrens xénophobes vont jusqu'au meurtre pour défendre leur vision étroite et ethnique du patriotisme. Ils sont dangereux et bien armés.

3) Les corporations étrangères cherchent à profiter de l'enlèvement de l'ambassadeur de l'Alliance pour étendre leur contrôle sur Calamari. Fortement hostiles à tout contrôle gouvernemental sur l'économie, ces compagnies mettent à sac les richesses de Calamari par des politiques de capitalisme sauvage à la sauce Taylor & Ford. Responsables de l'effondrement des commerces locaux, ces compagnies entendent bien justifier leur militarisation pour "se protéger des terroristes".

4) La Rébellion cherche à renforcer son contrôle sur Calamari pour profiter de ce puissant allié. Par conséquent, l'Alliance pousse le conseil législatif à réprimer la révolte et encourager l'autonomie des entreprises tributaires de l'Alliance. Le conseil est déchiré entre ses intérêts politico-économiques et les pressions des groupes sociaux de Calamari; minoritaire en chambre, le gouvernement élu est incapable d'obtenir un consensus. Les corporations ont donc le champ libre pour intervenir sans risques.

Le MRQ (Mouvement Révolutionnaire Quarren), dirigé par un certain Vayyak, a capturé le sénateur Demais, qui avait pour tâche de surveiller et contrôler l'économie locale afin de renforcer le contrôle fiscal de l'Alliance. Le MRQ a reçu des armes de ce qu'il croit être des agents de Jabba le Hutt, couverture pour les mercenaires de Tessek oeuvrant pour les Impériaux. Saime D. Obran, le plus riche chef d'entreprise de Calamari et PDG d'Astrotech Inc., a profité de la situation chaotique pour prendre le contrôle officiel de Kee-Piru en instaurant la loi martiale avec ses propres mercenaires, "pour assurer la protection des intérêts économiques de la ville". Il ignore l'origine des armes utilisées par les terroristes mais espère profiter de cette vague, qui au fond l'arrange bien, pour instaurer son règne de terreur. Homme jadis plein de bon sens, Obran est devenu au fil des mois plus sombre et calculateur. Inconscient du changement, le brave Saime est devenu victime de l'emprise d'un Ortolan aux étranges pouvoirs, un Sombre Convive dont les plans sont aussi obscurs que son teint: Dark Rebo.

Quoiqu'en pense Obran, le désordre risque de profiter aux Impériaux: l'Alliance se trouve impuissante et les factions corporatistes, Calamari et Quarren risquent de s'entre-tuer. Qui plus est, des troupes impériales disséminées à travers le secteur Columbia, sous le contrôle de l'Amiral Ozzel, n'attendent que l'autorisation officielle du redoutable Darth Vader pour agir. Seuls les Rebelles peuvent empêcher le massacre!

Kee-Piru

La ville de Kee-Piru compte près de 2 000 000 habitants. De ce nombre, 1 400 000 sont des Quarrens, habitants des quartiers submergés. Dans la pratique, le gouvernement exerce une politique discriminatoire à leur égard en raison des préjugés de longue date. Par mesure socialement défensive, les Quarrens sont regroupés dans un secteur de la ville qu'ils appellent "la Coquille". Leur chef, appelé officiellement le révérend, est un Quarren appelé Xadesh, militant passionné pour les droits des Quarrens. Il n'a aucun lien avec les groupes tels le MRQ et le RQE et cherche à établir des relations pacifiques avec le reste des habitants de Calamari. La Coquille est un endroit étrange et parfois dangereux pour les non-Quarrens.

Les quartiers de Kee-Piru

#1 - Quartier de l'Alliance: Les bureaux et centres administratifs de l'Alliance sont centrés dans ce quartier. L'accès y est restreint et contrôlé par des soldats de l'Alliance.

#2 - Quartier des mines: On y trouve les bureaux des principales corporations minières ainsi que le bureau de change où sont transitées toutes les marchandises (la Bourse) ainsi que le centre gouvernemental de Calamari.

#3 - Quartier commercial: Les bureaux qu'on y trouve sont semblables à ceux de toute grande ville industrielle. L'accès est réservé aux employés. Le MRQ a caché l'ambassadeur dans un repaire secret de ce quartier, accessible seulement par les tuyauteries de ventilation interne de la cité.

#4 - Quartier résidentiel: Presque entièrement habité par des Calamariens, il s'étend comme un vaste corail de couleurs sur plusieurs étages, chacune des maisons sphériques différente des autres.

#5 - Quartier des arts: On trouve peu de Quarrens dans ce quartier, riche en bibliothèques, centres d'art et autres activités de culture et de beauté.

#6 - Quartier scientifique: Outre les laboratoires et les hôpitaux, on y trouve de vastes hangars où sont développés différents modèles de vaisseaux et d'appareils industriels. De jour comme de nuit, ce quartier grouille d'activité et on y trouve beaucoup d'étrangers.

#7- Grande Place: S'y trouve un marché commun, un bazar, des services divers et des échoppes comme dans toute ville digne de ce nom. Aucune arme ne s'y vend, cependant on y trouve un vaste choix d'appareils marins récréatifs ou commerciaux.

#8 - La Coquille (quartier des Quarrens): Malgré la tension générale, la Coquille n'est pas un quartier violent. Les étrangers, y compris les Calamariens, ne sont pas toujours les bienvenus. De nombreux groupes de Quarrens y militent soit politiquement, comme le MRQ et le RQE, soit de manière criminelle, comme les Ailerons Noirs et les Becs Rouges, des gangs de jeunes désœuvrés hostiles aux étrangers.

#9 - Entrepôts: Les mercenaires de Obran ont pris le contrôle total de ce quartier. Le couvre-feu a été instauré dans la partie est; les Quarrens sont brutalisés par les gardiens. Les militants gauchistes répondent aux agressions des mercenaires par des attentats contre les édifices

corporatifs. Grâce à l'équipement impérial délivré par Tessek, le bilan s'élève déjà à trente-quatre morts et seize blessés.

En avant pour l'enquête

Les responsables de l'Alliance sur place ne pourront fournir que de vagues renseignements aux Rebelles. Ils ignorent qui sont les meneurs du MRQ et ne seront, en fait, que de peu d'utilité aux Rebelles. On leur conseillera d'aller rencontrer Ephant Mon au bar "Le Palais de Perle". Ce Chevin ferait office d'informateur pour plusieurs parrains de la pègre intergalactique et sait, à ce que l'on dit, tout ce qui se passe dans ce secteur de la galaxie. Il serait à Kee-Piru pour affaires, quoique l'on ne sache pas très bien de quel genre d'affaires il s'agit. Bien sûr, il se méfierait des agents de l'Alliance aussi un peu d'astuce est de mise. On dit également d'Ephant Mon qu'il est presque autant protégé que l'Empereur lui-même: Jabba le Hutt aurait "posé sa main" sur lui.

Alors qu'ils traverseront la Coquille vers le Palais les Rebelles verront un petit groupe de mercenaires de Obran mener la vie dure à des Quarrens du quartier. C'est chose commune, depuis leur prise de pouvoir: les Quarrens en font les frais, la sympathie à l'égard des terroristes montant d'autant plus. Les mercenaires terrorisent les passants à coups de pied et d'insultes, rossant sauvagement ceux qui résistent. Ils prennent garde à ne pas commettre d'homicide pour éviter des problèmes sérieux, par contre. Les Rebelles sont libres d'intervenir (les mercenaires travaillent par groupe de six) ou de quitter les lieux. Ils sont bien sûr surveillés par les Quarrens et, s'ils les abandonnent à leur sort, recevront un accueil nettement plus hostile de la part des jeunes baroudeurs. Si les Rebelles se montrent par trop indifférents, quelques taloches bien senties les ramèneront peut-être sur la route de l'héroïsme!

Le palais de Perle

Ephant Mon est co-propriétaire de cet établissement et la seule personne qui consentira à vendre des informations sur la Coquille à des étrangers. On y trouve de nombreux étrangers et étrangement peu de Quarrens et de Calamaris. Il peut bien sûr fournir n'importe quel renseignement aux Rebelles, pour un prix variable... Ephant Mon est curieux et prend bien soin de se renseigner sur ses clients. Les rumeurs sur son compte sont vraies: Les Rebelles seront refroidis avant même d'avoir dégainé leurs armes contre le Chevin. Une douzaine d'exécutants de Jabba, dont une famille de cinq Weekays et le droïde 4-LOM, accompagnent l'ami du grand maître dans sa petite virée avant de retourner sur Tattoine. Personne ici ne veut d'ennuis et les Rebelles auront tôt fait de le comprendre.

Ephant Mon ne se mêle pas à la politique et ne favorise donc ni les Impériaux, ni les Rebelles. Par contre, tout ce qu'il apprend sera transmis à Jabba dans les minutes qui suivront l'entretien. En fait, Ephant Mon ne sait rien des activités locales de Tessek et se montrera très étonné, curieux également s'il entend dire qu'un contrebandier de Jabba oeuvrerait sur Mon Calamari. (Il est assez bien placé pour connaître ce genre d'informations, étant son principal fournisseur!) Si les agents tombent dans ses bonnes grâces (moyennant paiement substantiel), le Chevin peut mettre les Rebelles en contact avec une Quarren appelée Kyzakna. Cette dernière a déjà oeuvré avec les terroristes mais a depuis un nouveau maître... Les Rebelles devront négocier ferme avec Ephant Mon pour obtenir sa collaboration et dépenser un minimum de deux mille crédits.

Kyzakna rencontrera les Rebelles dans un bar miteux de la Coquille appelé "la Descente". Dans la tension actuelle, un conflit de poings avec des indigènes agressifs est presque inévitable, mais une démonstration de force raisonnable les tiendra à distance. Kyzakna, quant à elle, prétend avoir déjà collaboré avec certains groupes terroristes de par le passé. Elle a coupé les ponts en découvrant que les véritables fournisseurs d'armes étaient des agents de Jabba le Hutt, qui chercheraient apparemment à profiter du chaos. Elle identifie la bande des Becs Rouges comme ses anciens alliés. Elle croit savoir où se trouve l'ambassadeur mais pense que le plus important est de faire cesser le trafic d'armement, qui risque de mettre la cité à feu et à sang. Moyennant récompense, Kyzakna est prête à accompagner les Rebelles pour libérer le sénateur.

Secrets et secrets

Kyzakna, si son histoire a un fond de vérité, n'a pas quitté le MRQ pour rien. Elle-même a longtemps contribué au trafic d'armes auquel, paradoxalement, Jabba n'a rien à voir. Elle est sous le contrôle d'un Ortolan appelé Dark Rebo. Cet étrange personnage est un Sombre Convive, maître du Côté Obscur qui tire les ficelles de plus d'une marionnette. Ses plans sont impénétrables mais semblent juxtaposés à ceux des Rebelles; allié ou ennemi, comment savoir? Dark Rebo a notamment pris contrôle d'Asime D. Obran, PDG d'Astrotech et dictateur à ses heures. Par extension, les mercenaires d'Obran obéissent à l'Ortolan, capable également de les contrôler directement par sa maîtrise redoutable du Côté Obscur. Distracts par l'histoire de Kyzakna, les Rebelles finiront vraisemblablement à succomber à l'influence de Dark Rebo.

Les objectifs du Sombre Convive sont complexes: Il veut le pouvoir sur Kee-Piru et le retrait des forces de l'Alliance. Par contre, l'infiltration impériale lui paraît encore moins désirable (il y a déjà assez de pions sur l'échiquier, à son avis). Après avoir tué Daimés et les témoins compromettants (peut-être les Rebelles), l'agent de Dark Rebo devra éliminer les chefs des groupes Quarrens. Si Kyzakna réussit à isoler un Rebelle plus d'une heure avec elle, ce dernier risque de succomber au pouvoir hypnotique de Dark Rebo et de participer inconsciemment à la poursuite de ses plans, devenant amnésique après l'opération.

Le repaire des terroristes

Les Quarrens ont appris les intentions des Rebelles après que Kyzakna ait été vue en compagnie d'étrangers. Ils ont conçu un piège pour tenter de capturer les Rebelles. L'otage a bien sûr été transféré à une autre cellule du MRQ. Dix terroristes parmi les plus féroces, accompagnés de trois de leurs chefs ci-dessus, sont prêts à frapper fort et douloureusement. Cachés derrière des caisses, ils attendront l'arrivée des intrus pour attaquer. De préférence, ils prendront des prisonniers pour les interroger. Ils n'ont par contre aucun scrupule à décharger toute leur puissance de feu sur les intrus.

Ces Quarrens sont dans leurs derniers retranchement et combattent avec la férocité d'un animal captif. Les trois chefs sont de plus très charismatiques et totalement dévoués à leur cause: Leur martyr orientera l'opinion publique des Quarrens en leur faveur. Si le combat tourne contre les Quarrens, ils menaceront que leur cellule soeur exécute l'otage. Ils exigeront des négociations avec les autorités pour partir. Ils sont bien sûr équipés de masques à gaz et ont assez à manger pour soutenir un siège de dix jours. En dernier recours, les terroristes fuiront par une issue

secrète en laissant tomber des grenades à gaz, d'éventuels otages morts derrière eux. Si l'un des chefs devait être pris vivant, il se sacrifierait en faisant exploser un Détonateur Thermique. Quiconque d'assez naïf pour les poursuivre se perdra sans doute dans les égouts. D'éventuels prisonniers des Rebelles ne leur seront d'aucun secours; les trois chefs du MRQ connaissent à eux seuls la totalité des membres de leur groupe. Les trois chefs préféreront se faire tuer que de collaborer avec l'ennemi. Même la torture ne les fera pas parler, mais peut-être que la Force...

SOULÈVEMENTS populaires

Peu après que les Rebelles aient confronté les Quarrens, une révolte gigantesque opposera les différents groupes sociaux de Kee-Piru. L'incapacité du conseil juxtaposée aux humiliations poussées prédisposaient la cité au conflit: l'action militaire des Rebelles a mis le feu aux poudres. Plus de mille Quarrens s'élèveront contre l'oppression des cent-vingt mercenaires corporatifs de la cité. L'affrontement est sanglant. Trente minutes après l'insurrection, de nombreux morts joncheront les rues et le bilan s'élèvera à plus de trois cent victimes, presque tous des civils.

Les Rebelles devront se hâter pour trouver une solution: Kyzakna leur suggérera de prendre contact avec des militants pacifiques Quarrens afin d'obtenir leur collaboration. Peut-être y aurait-il moyen de conclure un accord de paix? Elle leur propose de rejoindre "Grand-Père Océan", vieillard Quarren très reconnu et respecté de Kee-Piru, et de le convaincre de révéler l'emplacement du repaire.

Grand-Père Océan

Avec la collaboration (coûteuse) de Ephant Mon, les Rebelles n'auront aucune peine à rencontrer le Quarren chez les siens, qui se montrera méfiant envers les Rebelles. Ces derniers devront faire bonne impression pour obtenir sa collaboration honnête. Dans le pire des cas, le Quarren refuse de coopérer et quitte les lieux. Face à la violence, le Quarren s'offusque et appelle à la rescousse cinq de ses fils, armés de couteaux et de bâtons. Les Rebelles risquent tout au plus la bastonnade; Grand-Père Océan n'apprécie pas la violence excessive.

S'il est convaincu du bien fondé de leur intervention, le Quarren fournira aux Rebelles une carte des lieux où Daimés est gardé prisonnier. Le groupe qui l'a fait prisonnier rassemble des désespérés qui ont lourdement souffert de l'oppression impériale. Ils voient leur action comme celle de martyrs; or beaucoup de Quarrens appuient leur position et aimeraient voir partir les corporations. Pourtant, leur action même risque d'apporter au peuple Quarren plus de misère encore. Océan insistera cependant pour que les choses se déroulent pacifiquement, dans la mesure du possible. En échange de son aide, Océan exige des Rebelles la promesse que l'ambassadeur Daimés instaurera l'égalité entre les Quarrens et les autres citoyens de ce monde. Des négociations devront être entreprises pour que l'exploitation de son peuple se transforme en collaboration bienveillante pour tous. Sans cette promesse, il assure que les efforts des Rebelles seront vains et que le chaos remontera à la surface, à court ou moyen terme.

S'ils refusent ces conditions, les Rebelles devront chercher un endroit où rencontrer l'un des individus membres du MRQ. Après quelques jours et bien des peines, les Rebelles parviendront peut-être à capturer un Quarren au cours d'une fusillade. Convaincu à la manière forte, cet individu se montrera capable de leur l'emplacement du sénateur. S'il survit à la rencontre, il ne

manquera pas d'en informer le MRQ. S'il n'y survit pas, certains Rebelles verront sans doute s'entrouvrir les portes du Côté Obscur...

Le repaire secret

Les terroristes gardent l'ambassadeur dans le sous-sol d'un vieil édifice désaffecté du quartier résidentiel. Les lieux sont gardés par douze Quarrens armés de couteaux et de mitrailleurs lourds d'origine impériale; ils bénéficient par ailleurs d'un imposant matériel militaire vendu par Tessek. Ceux de leurs trois chefs qui sont toujours en vie les auront rejoint, plus acharnés que jamais. D'éventuelles négociations seront très difficiles: les terroristes s'engagent à tuer l'otage si leurs conditions ne sont pas respectées. D'abord, ils exigent le retrait total du personnel corporatif de Mon Camalari; en second lieu, ils exigent la dissolution du conseil actuel pour en renégocier la composition, qui devra être composée à moitié de Quarrens bénéficiant de plus d'un veto inconditionnel. Inutile de dire que sur ce terrain les Rebelles ont peu de marge de manoeuvre...

L'ambassadeur est sous l'effet de drogues qui l'ont rendu apathique. S'ils prennent d'assaut le complexe et triomphent des terroristes, les Rebelles devront déplacer sa masse comme se pressent des renforts. Si les Rebelles ont fait appel aux forces de l'ordre ou aux corporations, les terroristes en auront été informés et leur nombre ainsi que leur équipement refléteront cet état de fait. Les Quarrens tenteront de fuir si le combat tourne contre eux, à l'exception de Vayyak, qui combattrait en martyr. Il n'attend que le moment propice pour faire exploser son détonateur thermique, devenu une véritable bombe vivante.

Au coeur de cet édifice les Rebelles retrouveront un coffre verrouillé où seront gardés des informations secrètes sous la forme de documents rédigés en code. Un droïde s'avèrerait ici des plus utiles. Ces documents décrivent les activités de cette cellule du MRQ, ses effectifs ainsi que l'identité d'un fournisseur d'armes, le même qui leur a procuré de l'équipement Impérial. Le reste du groupe est tenu sous silence; apparemment, le MRQ opère sur une base segmentée. Il s'agit bien sûr de Tessek. S'ils sont habiles et astucieux, les Rebelles pourront le contacter au moyen d'un "Vidcom" et prendre contact avec lui. Un peu de mise en scène sera alors nécessaire pour le convaincre que les Rebelles font partie du MRQ. Il ne collaborera avec aucun autre groupe par peur de se compromettre.

Tessek à la double loyauté

Tessek est un Quarren à la double loyauté, employé par les Impériaux et par Jabba. Ses desseins sont bien sûr exclusivement égoïstes en ce qu'il espère obtenir l'aide de l'Empire contre son maître, prendre sa place et régner à son tour sur un monde criminel. Tessek se présente aux Quarrens comme un agent de la Résistance contre la Rébellion, groupe entièrement factice, et leur fournit des armes étrangères à faible prix. En cas de rendez-vous, les Rebelles rencontreront son émissaire, un droïde protocolaire dénommé KR-0M, dans un lieu secret à l'écart de la ville de Kee-Piru. Tessek est à la fois trop prudent et trop lâche pour risquer sa propre peau. Par conséquent, il est peu probable que les Rebelles le rencontrent jamais au cours de cette aventure.

Le commerce de Tessek est somme toute simple: il reçoit directement les armes des Impériaux et les revend aux terroristes par l'entremise d'un réseau local de résistance. Son

matériel est varié mais se limite à des armes personnelles ainsi que des explosifs à courte portée; l'Empire ne voudrait pas que ses présents se retournent contre lui un jour ou l'autre. Les droïdes de Tessek agissent à sa place et assurent également sa protection. Le meilleur moyen pour les Rebelles de s'informer consiste à duper Tessek et, idéalement, se saisir du droïde pour lire ses bandes mnémoniques. Ces bandes révéleront aux Rebelles le lieu et le moment où les Impériaux auront prévu d'envoyer leur prochain convoi; une minuscule île tropicale à bonne distance de Kee-Piyu. C'est là que se retrouveront les droïdes de Tessek pour se saisir de la marchandise. À ce moment, les Rebelles n'auront qu'à détruire (ou, mieux encore, intercepter) l'appareil des Impériaux pour prouver leur complicité et mettre fin au trafic d'armes.

Les contrebandiers

Ils se poseront dans un lieu discret, à l'abri des regards. Le vaisseau est bien sûr d'un modèle anonyme, pourtant ses logiciels de navigation ainsi que son personnel sont manifestement des Impériaux. Il s'agit d'un "Stock Light Freighter" assez classique, l'essentiel de l'espace libre étant consacré au cargo. Les Rebelles pourront tenter de les agresser lorsqu'ils se seront posés, ou encore les combattre avec un éventuel astronef. Revenus de leur surprise, les Impériaux tenteront d'anéantir toute trace de leur passage, prenant la fuite dans le meilleur des cas. Il y a douze Fantassins et deux pilotes dans le vaisseau, commandés par un officier. Cinq droïdes ASP-7 sont chargés du transport des lourdes marchandises. Cinq Fantassins les accompagneront pour rejoindre les agents de Tessek: quatre Quarrens et deux droïdes de transport. En cas d'assaut, les sept autres Fantassins descendent et ouvrent le feu, soutenus par le tir du vaisseau. Les Rebelles disposeront de quatre passes d'armes pour les éliminer avant que le vaisseau ne puisse refermer ses portes et décoller. S'ils sont astucieux, ils auront rejoint l'Alliance et auront par conséquent obtenu l'aide de patrouilleurs en orbite qui parviendront peut-être à se saisir du vaisseau.

Épilogue

Les Rebelles ont capturé ou tué les Impériaux (c'est du moins le résultat espéré.) Dans le cas contraire, une conclusion différente s'impose, à ajuster par le meneur de jeu. Avec la divulgation publique de l'implication impériale dans la révolte, les terroristes Quarrens abandonnent le combat, leur duplicité involontaire avec les Impériaux retournant contre eux la faveur populaire. Les mercenaires d'Obran se retirent en raison des pressions diplomatiques de l'Alliance, l'intervention des Impériaux déléguant l'autorité en cette affaire aux organismes galactiques. Poussé par les Rebelles et l'opinion publique, le sénateur Daimès s'acharne à favoriser l'égalité officielle entre Quarrens et Calamariens, afin d'éviter un autre conflit, conscient que le tissu social est plus fragile que jamais. Ces procédures prendront beaucoup de temps avant d'effacer concrètement les préjugés... Si les Rebelles ont échoué, il ne leur restera qu'à quitter Calamari, tête basse, qui restera plongée dans le chaos pour de longues années à venir.

Dans le cas où l'un des Rebelles est tombé sous l'influence de Dark Rebo, le Quarren poussera sa proie à voyager jusqu'à Coruscant, où elle sera abandonnée pour des victimes plus utiles... L'Ortolan maléfique possède en effet une facilité étonnante pour dissimuler sa présence. Mais pourquoi donc les réserves de nourriture s'épuisent-elles si rapidement?

Antagonistes

Les personnages du film mentionnés dans cette aventure sont détaillés, avec leurs valeurs de jeu, dans le livre "*Star Wars Special Edition: Trilogy Sourcebook*". Les Sombres Convives sont décrits dans un aide de jeu de ma confection, Religion et spiritualité des Ortolans.

Meneurs des terrotistes (Quarrens)

2D partout sauf Savoir (2D), Perception (3D+1) et Technique (3D+2).

Blaster (3D), Mêlée (2D+2), Démolition (4D+2), Discrétion (4D), Enquête (4D), Esquive (3D), Fouille (4D+1) et Lutte (3D).

Ils sont armés de pistolets lasers, de poignards et de grenades (trois).

Dark Rebo, le Sombre Convive (Ortolan)

Il n'apparaît pas directement dans cette aventure. Ses talents en Force sont Ressentir 8D, Contrôle 8D et Altération 6D. Il a cinq points de Côté Obscur.

Mercenaires corporatifs (Humains)

Leurs attributs sont semblables à ceux de Fantassins Impériaux, sans armure.

Quarrens (terroristes)

2D partout sauf Savoir (1D), Perception (2D+1) et Technique (2D+2).

Blaster (3D), Mêlée (2D+2), Démolition (3D+2), Discrétion (3D), Enquête (3D), Esquive (3D), Fouille (3D+1) et Lutte (3D).

Ils sont armés de pistolets lasers, de poignards et de grenades (de une à trois).

Quarrens (baroudeurs)

2D partout.

Mêlée (2D+2), Lutte (3D) et Résistance (2D+2).

Ils sont armés d'armes contondantes ou de poignards.

*Notice: **Star Wars** est une marque de commerce Lucasfilm © 1970 utilisée avec permis par **West End Games** mais pas par moi. L'utilisation des termes, concepts et images associés au film ainsi qu'au jeu ne doivent pas être perçus comme des violations à l'égard de ces droits d'auteurs. Vous connaissez la chanson. **Dark Rebo** est une invention et une marque de commerce d'Erick-Noël Bouchard. Toute ressemblance avec des Ortolans réels ou fictifs est une pure coïncidence.*